

Astrath, Nils; Eggert, Susanne; Fink, Johanna Maria; Gurt, Michael;
Krupp, Bastian; Slegers, Jürgen; Tillmann, Angela

Leitlinien zur Ermöglichung einer inkluisiven Medienbildung mit digitalen Spielen

Zitiervorschlag:

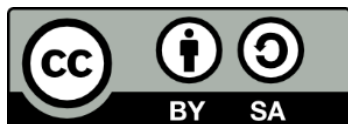
Astrath, Nils / Eggert, Susanne / Fink, Johanna / Gurt, Michael / Krupp, Bastian / Slegers, Jürgen / Tillmann, Angela (2024): Leitlinien zur Ermöglichung einer inklusiven Medienbildung mit digitalen Spielen. TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.

Abrufbar unter: <https://doi.org/10.57683/EPUB-2847>
<urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28475>

Die Leitlinien stehen im Internet auch in **leichter Sprache** als elektronische Publikation (Open Access) kostenfrei zur Verfügung.

Abrufbar unter: <https://doi.org/10.57683/EPUB-2848>
<urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28484>

Diese Veröffentlichung steht über ePublications, dem Hochschulschriftenserver der Technischen Hochschule Köln, als kostenfreie Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.57683/EPUB-2847>



Köln, 2024

Abstract

Die vorliegenden Leitlinien sind im Projekt „InGame – Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen“ entwickelt worden, das von Mai 2022 bis April 2024 von einem Team von Forschenden an der TH Köln und am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München umgesetzt und von der Stiftung Deutsche Jugendmarke gefördert wurde. Sie umfassen Maßnahmen, die erforderlich sind, damit zukünftig alle Menschen unge-/behindert, selbstbestimmt und diskriminierungsfrei an der digitalen Spielkultur partizipieren und sie mitgestalten können. Die Leitlinien richten sich an die Pädagogik, Kinder- und Jugendhilfe, Politik und Spieleentwicklung.¹

Inhalt

| | |
|--|----|
| Abstract | 3 |
| Inhalt..... | 3 |
| 1. Einführung | 2 |
| 2. Entstehungskontext der Leitlinien..... | 2 |
| 3. Ziele der Leitlinien | 3 |
| 4. Leitlinien | 3 |
| 4.1 Leitlinien für Pädagog:innen in der Kinder- und Jugendhilfe..... | 4 |
| 4.2 Leitlinien für die Spieleentwicklung | 6 |
| 4.3 Leitlinien für die Politik | 8 |
| 5. „Packen wir es an!“ | 10 |
| 6. Literatur | 11 |

¹ Die Leitlinien sind auch als Flyer (<https://jff.de/ingame>) und in leichter Sprache online verfügbar <https://doi.org/10.57683/EPUB-2848>

1. Einführung

Digitale Spiele sind ein fester Bestandteil im Alltag von jungen Menschen. 72 Prozent der 12- bis 18- Jährigen spielen regelmäßig – am Computer, der Konsole, dem Tablet oder dem Smartphone (mpfs 2023, 47). Nach eigener Einschätzung spielen Jugendliche an einem Wochentag im Durchschnitt 92 Minuten, am Wochenende teils etwas länger (ebd., 49). Die Funktionen, die das digitale Spiel erfüllt, sind vielfältig. Junge Menschen können sich individuell oder mit anderen messen, phantasievolle Welten entdecken oder auch kreativ eigene Welten erschaffen, sich vielfältig erproben und in alternative Rollen schlüpfen, sich vernetzen, Freundschaften knüpfen, an einer Clan- und Fankultur teilhaben oder eben einfach nur Spaß haben und sich entspannen. Das Spiel stellt einen hochbedeutsamen Teil der Peer- und Jugendkultur dar (z. B. Schott/Burn 2004; Ganguin 2009, Biermann/Fromme/Unger 2010; Behr 2008; Kuhn 2010; Unger 2014; Ackermann 2017; Groen et al. 2020). Neben der sozialen und kulturellen Relevanz des digitalen Spiels wird insbesondere auch auf das Lern- und Bildungspotenzial digitaler Spiele hingewiesen (Fehr/Fritz 1993; Gebel et al. 2005; Fromme et al. 2008; Fromme/Könitz 2014; Tillmann/Weßel 2018; Fromme/Hartig 2019) und für die Praxis werden Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele in verschiedenen pädagogischen Handlungsfeldern aufgezeigt (z. B. Spielraum 2018; Digitale-Spielewelten.de 2017 und 2019). Wenngleich damit deutlich wird, dass das digitale Spiel für die Teilhabe und Bildung junger Menschen heute hoch bedeutsam ist, können noch nicht alle gleichermaßen an der Spielkultur teilhaben. Insbesondere die Kategorie Behinderung nimmt Einfluss darauf, ob und in welcher Weise Menschen an digitalen Welten und insbesondere Spielwelten partizipieren können (Bosse/Hasebrink 2016; Schliekmann et al. 2017; Austin-Cliff et al. 2022, Astrath et al. 2024a). So treffen Menschen mit Behinderung noch auf zahlreiche Hürden bzw. einstellungs- und umweltbedingte Barrieren, die ihnen die gesellschaftliche Teilhabe an der Peer- und Jugendkultur sowie auch wachsenden Kultur- und Kreativbranche erschweren. Die vorliegenden Leitlinien zeigen Maßnahmen auf, die erforderlich sind, damit zukünftig alle Menschen unge-/behindert, selbstbestimmt und diskriminierungsfrei an der digitalen Spielkultur partizipieren und sie mitgestalten können. Sie richten sich an die Pädagogik, Kinder- und Jugendhilfe, Politik und Spieleentwicklung.

2. Entstehungskontext der Leitlinien

Die vorliegenden Leitlinien sind in dem Projekt „InGame – Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen“ entwickelt worden, das von Mai 2022 bis April 2024 von einem Team von Forschenden an der TH Köln und am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München umgesetzt und von der Stiftung Deutsche Jugendmarke gefördert wurde. In dem Projekt InGame wurde zunächst der Frage nachgegangen, wie inklusiv sich die digitale Spielkultur für junge Menschen mit Behinderung zwischen 12 und 25 Jahren präsentiert. Hierzu wurden im Rahmen einer Monitoringstudie 11 Fokusgruppeninterviews mit 44 jungen Menschen mit kognitiven, motorischen, Sinnes- bzw. Mehrfachbeeinträchtigungen und 10 Einzelinterviews geführt (Astrath et al. 2024a). Befragt wurden die jungen Menschen nach ihren Spieleerfahrungen und -vorlieben, wahrgenommenen Hindernissen und Problemlagen beim Spielen und nach Kontakten in die Gaming-Szene. Einige der Jugendlichen nahmen anschließend an Forschungswerkstätten teil, in denen der

Austausch von Spielerfahrungen, das kompetitive Spiel, der kreative Einsatz und die gegenseitige Unterstützung im Spiel als auch Strategien und Überlegungen zur Überwindung von Spielebarrieren im Mittelpunkt standen – Themen, die in den Interviews und Gruppendiskussionen mit den Jugendlichen zur Sprache kamen. Auf der Grundlage der Monitoringstudie und den Forschungswerkstätten wurden Leitlinien zur Ermöglichung einer besseren gesellschaftlichen Teilhabe an der digitalen Spielkultur und für eine inklusive Medienbildung mit digitalen Spielen entwickelt, die auf einer Abschlussstagung mit Jugendlichen, Vertreter:innen aus Politik, Spieleindustrie und Pädagogik sowie einem Fachbeirat diskutiert wurden.

3. Ziele der Leitlinien

Die Leitlinien schließen an die UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK 2006) an, in der die allgemeinen Menschenrechte aus der Perspektive von Menschen mit Behinderungen konkretisiert werden. Die UN-BRK geht von einem dynamischen Verständnis von Behinderung aus, das als Zusammenspiel von individuellen Einschränkungen und umwelt- und einstellungsbedingten Barrieren formuliert wird (Art. 1 UN-BRK). Als Ziel der UN-BRK wird der Schutz vor Diskriminierung und die gleichberechtigte Teilhabe von Menschen mit Behinderung in allen Lebensbereichen formuliert.

Den Forderungen der UN-BRK schließen sich Wissenschaftler:innen aus der Medienpädagogik und Initiativen aus der Gaming-Kultur an. In der Medienpädagogik wird für eine stärkere Berücksichtigung von Barrierefreiheit, Universal Design, assistiven Technologien, angemessenen Vorkehrungen zur Sicherung von Teilhabe sowie ein stärker am Prinzip der Heterogenität orientiertes zielgruppensensibles und individualisiertes methodisches Vorgehen plädiert (Bosse/Kamin/Schluchter 2019, 39). In der Praxis zeigt die Initiative „Gaming ohne Grenzen“ von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (2024), wie junge Menschen mit und ohne Behinderung trotz Barrieren bereits zusammenspielen können und lässt digitale Spiele von jungen Gamer:innen mit Behinderung auf ihre Barrierefreiheit hin prüfen.

Auf internationaler Ebene setzt sich derzeit v. a. die Initiative „Able Gamers“ für die Verbesserung der Barrierefreiheit in der digitalen Spielkultur und -industrie ein, und arbeitet hierzu auch mit der Spieleentwicklung zusammen.

Insgesamt sind die Akteur:innen und Initiativen, die sich für ein barrierefreies und inklusives digitales Spiel einsetzen, noch überschaubar. Die erforderliche Breitenwirkung, die es braucht, damit alle Menschen gleichermaßen an der digitalen Spielkultur teilhaben und diese für sich nutzen können, ist somit noch lange nicht erreicht. Aus diesem Grunde wurden die vorliegenden Leitlinien formuliert.

4. Leitlinien

Ziel der Leitlinien ist die Ermöglichung einer gleichberechtigten Teilhabe aller jungen Menschen an der digitalen Spielkultur und inklusiven Medienbildung. Vor dem Hintergrund der UN-BRK sowie von Akteur:innen und Initiativen der Spielkultur sind Pädagogik, Spieleentwicklung und Politik aufgefordert, Maßnahmen zu ergreifen, um allen Menschen den Zugang zum digitalen Spiel(en) und dessen Potenzialen für Bildung und Inklusion zu eröffnen. Dabei sind junge Menschen mit Behinderung grundsätzlich und von Beginn an mit einzubeziehen!

4.1 Leitlinien für Pädagog:innen in der Kinder- und Jugendhilfe

Die Kinder- und Jugendhilfe hat das Ziel, junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu fördern, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen (§1 Abs. 3 SGB VIII) und junge Menschen möglichst an allen sie betreffenden Entscheidungen der öffentlichen Jugendhilfe zu beteiligen (§8 Abs. 1 SGB VIII). Die Kinder- und Jugendhilfe ist daher als eine öffentliche Sozialisationshilfe für junge Menschen zu verstehen. Digitale Spiele sind heute ein wichtiger Bestandteil von Sozialisation. Dementsprechend gilt es, die Bildungspotenziale digitaler Spiele nutzbar zu machen und allen jungen Menschen den Zugang zu digitalen Spielen und Spielwelten zu ermöglichen. Hierfür sind angehende Pädagog:innen bereits in Ausbildung und im Studium sowie auch in der Praxis zu sensibilisieren. Sie benötigen grundlegendes Wissen sowohl über die Relevanz digitaler Spiele und Spielwelten im Kontext von Sozialisation, über medienpädagogische Konzepte und Methoden und sind in der Lage, diskriminierungskritische und diversitätsbewusste Grundbedingungen zu schaffen, die eine gleichberechtigte Teilhabe aller jungen Menschen Partizipation an digitalen Spielwelten ermöglichen.

Digitale Spiele(-welten) als bedeutsamen Teil von Peer- und Jugendkultur in der pädagogischen Ausbildung und Praxis berücksichtigen

Im Forschungsprojekt InGame und auch in der Jugendmedienforschung finden sich vielfältige Hinweise darauf, dass Medien und insbesondere digitale Spiele ein nicht nur immanenter Bestandteil von Sozialisation, sondern auch ein bedeutsamer Aspekt der Peer-/Jugendkultur und Bildung von Kindern und Jugendlichen sind. Dies gilt es in der Ausbildung von angehenden Pädagog:innen als auch in der Praxis zu berücksichtigen. Auf Seiten der Pädagog:innen setzt das eine offene Haltung voraus. Sie sind aufgefordert, ihre eigenen Vorannahmen bezüglich digitaler Spiele und dem Spielerleben von jungen Menschen zu reflektieren, sich das entsprechende Wissen über die Relevanz von digitalen Spielen für junge Menschen anzueignen, Methoden zur Integration des digitalen Spiels in die pädagogische Praxis zu erproben und (weiter) zu entwickeln und Ideen auch zur nachhaltigen pädagogischen und infrastrukturellen Verankerung der digitalen Spiel- und Lebenswelt junger Menschen in die Institutionen einzubringen. Bereits im gemeinsamen Spiel und in Gesprächen mit Kindern und Jugendlichen lassen sich niedrigschwellig Spielerfahrungen, -motive und Spielweisen miteinander teilen, Reflexionsräume schaffen und anknüpfend daran Ideen für gemeinsame Spielerlebnisse und einen produktiven Umgang mit digitalen Spielen entwickeln.

Potenziale des digitalen Spiel(en)s für Inklusion und Medienbildung in der Praxis sichtbar und nutzbar machen

Neben einem grundlegenden Wissen über die Relevanz und einer offenen und fördernden Haltung gegenüber dem digitalen Spiel(en) gilt es, die mit dem digitalen Spiel einhergehenden sozial-integrativen Potenziale zu erkennen und auszuschöpfen. Das kooperative und/oder kompetitive Spiel(en) lädt dazu ein, gemeinsam Zeit zu verbringen und bietet damit auch einen geeigneten Rahmen für inklusive Angebote, in denen junge Menschen mit und ohne Behinderung gemeinsamen Spiel- und thematischen Interessen nachgehen können. Die erfahrene Zugehörigkeit zu einer (virtuellen) Spielgemeinschaft und der Austausch untereinander begeistern, die gemeinsame Problemlösung fasziniert und auch die Möglichkeit, kreativ eigene Welten zu schaffen und den eigenen Handlungsradius über das Spiel hinaus zu erweitern (z. B. Let's Play, Mods), verbindet. Damit liefert

das digitale Spiel gute Ausgangsbedingungen für eine inklusive Medienbildung, nicht zuletzt auch, da das Spiel(en) zu einem tieferen Verständnis der eigenen Person beitragen kann. Spielvorlieben und die Interaktion in/mit der Spielkultur eröffnen den Pädagog:innen vielfältige Einsichten in die Fähigkeiten der Jugendlichen. Diese beschäftigen sich durch das digitale Spiel z. B. eingehend mit Technik oder artikulieren über Simulatoren künftige Berufswünsche. Auch lassen sich im Spiel kognitive, motorische und kreative Fähigkeiten fördern, die immer wieder auch Möglichkeiten für Selbstwirksamkeitserfahrung eröffnen. Im Spiel können junge Menschen Vertrauen in ihre Fähigkeiten entwickeln und mit anderen zusammen etwas bewirken und erfolgreich sein und sich gleichzeitig zugehörig erleben. Diese Potenziale gilt es, in der pädagogischen Praxis stärker zu fördern und zu nutzen.

Eine inklusive, diskriminierungskritische pädagogische Praxis fördern

Um die sozial-integrativen und medienbildenden Potenziale digitaler Spiele in der Kinder- und Jugendhilfe ausschöpfen zu können, bedarf es einer diskriminierungskritischen Haltung und Praxis. So müssen sich junge Menschen mit Behinderung immer noch häufig gegen bewusste oder unbewusste Vorannahmen und strukturelle Benachteiligungen behaupten, teils wird ihnen noch abgesprochen, digital und kompetitiv spielen zu können. Ausgeblendet wird, dass alle Jugendlichen sehr unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen, die je individuell zu betrachten und wertzuschätzen sind. Es gilt daher zu reflektieren, welche Vorstellungen von „Normalität“ im Zugang zum und Erleben von digitalen Spielen existieren und wie diese durch diskriminierende Sprache und Praktiken artikuliert werden. Ziel ist es, im Umgang mit den digitalen Spielen eine gemeinsame Sprache und Kultur zu finden und zu entwickeln, sodass sich alle wertgeschätzt fühlen und gleichberechtigt teilhaben können. Wo nötig, können leichte Sprache, textbasierte Kommunikation, Piktogramme oder 3D-gedruckte Hilfen zu einer besseren Verständigung im oder über das Spiel beitragen. Wichtig ist, dass die Regeln zur Kommunikation partizipativ erarbeitet werden und jede:r die gleiche Chance hat, die eigene Perspektive einzubringen. Das erhöht nicht zuletzt auch die Chance, dass sich später alle an die Regeln halten. Methodisch ist eine Orientierung am Prinzip der Heterogenität, sowohl zielgruppensensibel als auch mit Fokus auf das einzelne Individuum, sinnvoll, um gegebenenfalls auch entsprechende Vorkehrungen treffen zu können.

Medienpädagogische Angebotsstruktur zu digitalen Spielen unter Mitwirkung Jugendlicher ausbauen

Mit der Anerkennung der (jugend-)kulturellen Bedeutung digitaler Spiele und ihrer inklusiven Potenziale sowie einer gelebten diskriminierungskritischen Praxis ebnet die Kinder- und Jugendhilfe den Weg für den Ausbau einer inklusiven medienpädagogischen Angebotsstruktur mit digitalen Spielen.

Über das digitale Spiel und in der Beschäftigung mit dem Spiel kann nicht nur Medienbildung, sondern auch ein kompetenter und somit gleichermaßen kritisch-reflexiver, sozialverantwortlicher und auch kreativer Umgang mit digitalen Spielen gefördert werden. Darüber können sich auch neue Partizipationsmöglichkeiten eröffnen. In der pädagogischen Praxis lässt sich hier an die verschiedenen Interessen, Fähigkeiten und Zugänge der jungen Menschen anknüpfen.

Beispielsweise können gemeinsam Medienproduktionen über Maker Spaces, Modifikationen und Let's Plays realisiert oder E-Sport-Events organisiert werden. Elemente aus der digitalen Spielkultur, wie z. B. Cosplays oder der Umgang mit NPCs, können ebenfalls analog und kreativ aufgegriffen werden. Methodische Tipps finden sich auf einschlägigen Websites und in Publikationen der Medienpädagogik

sowie im Methodenheft von InGame. Grundsätzlich gilt es dabei, bei den Jugendlichen selbst anzusetzen. Unter partizipativer Mitwirkung der Jugendlichen und orientiert an ihren Erfahrungen, Kenntnissen und Interessen gilt es, Zugänge zu digitalen Spielwelten zu schaffen, Spielangebote zu konzipieren und Möglichkeiten handlungsorientierter Medienpädagogik zu eröffnen.

4.2 Leitlinien für die Spieleentwicklung

Die Umsetzung der Zugänglichkeit zu digitalen Spielen und Spielwelten obliegt der Spieleentwicklung. Entwickler:innen von Spielen und Spielehardware sowie Ausbildungsstätten wie z. B. Hochschulen können sich bereits an den Empfehlungen und Richtlinien zur Förderung von Zugänglichkeit und Teilhabe für Menschen mit Behinderung orientieren. Zu nennen sind hier die WCAG-Standards, welche insbesondere auf Webinhalte abzielen, aber ebenso Ansatzpunkte für zugängliches Design bieten, sowie die Game Accessibility Guidelines, die verschiedene Ideen von der Implementierung einfacher Mechaniken bis hin zu komplexen technischen Adaptionen bieten. Die vorliegenden Leitlinien sind als Ergänzung zu diesen Empfehlungen zu verstehen, indem sie neben den technischen Aspekten vor allem die Spielenden und deren Zugang zur digitalen Spielkultur in den Fokus nehmen.

Zugänglichkeit zu digitalen Spielen und Spielwelten grundlegend ermöglichen (Künftige) Entwickler:innen von Spielen, Spielesoft- und -hardware sind aufgefordert, möglichst vielen Menschen den Zugang zu digitalen Spielen und der Spielkultur zu ermöglichen. Der Ansatz des Universal Designs ist im Zuge dessen weiter zu fördern und die Integration externer Hard- und Software zu erleichtern. Das Ziel ist nicht, Spiele generell leichter spielbar zu machen, sondern grundsätzlich Zugänglichkeit zu ermöglichen. Eine Spielerin mit motorischer Behinderung betonte dies mit den Worten: „Ich möchte niemandem den Spielspaß nehmen, sondern einfach häufiger mitspielen können.“ Dazu gilt es auch von Seiten der Spieleindustrie, bereits bestehende Möglichkeiten wie Modifikationen (sogenannte „Mods“ bzw. kleine Zusatzprogramme) stärker in Spiele zu integrieren. Über Mods können Spiele individuell angepasst und die Zugänglichkeit der Spiele verbessert werden. So tragen bereits viele Hobby-Entwickler:innen weltweit dazu bei, dass Spiele in der Gestaltung barriereärmer werden. Noch wird die Implementierung vonseiten der Spieleindustrie unterschiedlich akzeptiert und gefördert, teils auch verboten. Zukünftig gilt es daher, Mods „von der Community für die Community“ sichtbarer zu machen und mehr Menschen z. B. auch im Rahmen medienpädagogischer Projekte zu ermuntern, sich an der Entwicklung zu beteiligen. Spieleentwickler:innen haben zukünftig dafür Sorge zu tragen, dass Screenreader und Sprachausgabelösungen leichter ins Spiel integrierbar sind. Ähnlich verhält es sich mit der Anpassung von Hardware über 3D-gedruckte und/oder technische Hilfsmittel, bei welchen es immer wieder noch zu Kompatibilitätsproblemen kommt. Von Optionen wie unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, Tutorials, aber auch einem übersichtlichen und einem einfach zu navigierenden Interface oder der Möglichkeit, die Steuerung individuell anzupassen, profitieren *alle* Spieler:innen. Zusätzlich gilt es, Nutzer:innen die Möglichkeit eines niedrigschwelligen Feedbacks zur kontinuierlichen Verbesserung der Spiele zu eröffnen. Dementsprechend ist der Zugang zu Online-Plattformen, Foren und Communitys ebenso wie zu analogen Messen für alle Spieler:innen zu gewährleisten und sind Informationen in verständlichen Sprachen und Formaten zur Verfügung zu stellen.

Barrierefreies Design in Soft- und Hardware als Qualitätsstandards setzen

Neben der grundsätzlichen Zugänglichkeit zu Spielen spielt die barrierefreie Gestaltung der Spiele-Soft- und -hardware eine bedeutende Rolle bei der Ermöglichung eines Zugangs für Alle. Barrierefreiheit sollte dabei als Qualitätsstandard verstanden werden, da davon alle Spieleinteressierten profitieren. Barrierefreie Designprinzipien, die vielfältige Formen von Beeinträchtigung berücksichtigen, gilt es bereits im Studium zu erlernen und sie sind auch von Beginn an im Entwicklungsprozess mitzudenken. Dazu ist u. a. eine Orientierung an international anerkannten Richtlinien wie den WCAG-Standards wünschenswert. Verschiedene Organisationen stellen die in der Zusammenarbeit mit Menschen mit Behinderung und/oder Entwickler:innen entstandenen Checklisten zur Implementierung barrierefreier digitaler Spiele und Spielehardware zur Verfügung. Die Game Accessibility Special Interest Group der International Game Developers Association (IGDA 2024) fasst verschiedene Kataloge und Ressourcen zusammen. Wünschenswert ist zudem ein offener Austausch in der Entwicklung und die öffentliche Bereitstellung technologischer Entwicklungen als Best Practices.

Vorstellungen von Normalität im Zugang zum Spiel, in der Spieleproduktion und -ausbildung hinterfragen – Diversität und gleichberechtigte Repräsentation von Menschen mit Behinderung im Spiel fördern

Die Ergebnisse aus InGame zeigen deutlich, dass auch in der digitalen Spielekultur weiterhin ableistische Fähigkeitsimperative vorherrschen. So wird zwischen Menschen ohne Behinderung und Menschen mit Behinderung unterschieden und davon ausgegangen, dass Menschen mit Behinderung weniger gut spielen können. Dieser Annahme liegt die Vorstellung zugrunde, dass ein als ‚fähig‘ konstruierter Mensch sprechen, sehen, hören und anderen körperlichen, kognitiven als auch sozio-emotionalen Praktiken in einer Art und Weise nachgehen kann, die gesellschaftlich als ‚normal‘ gelten. In dieser Vorstellung werden alle Formen von Beeinträchtigung zum Unerwünschten und zu Vermeidenden. Gleichzeitig verleiht diese Vorstellung denjenigen, die sich als ‚fähig‘ verstehen, eine scheinbar selbstverständliche kulturelle Autorität, wonach sie ‚Andere‘ als ‚nicht_fähig‘ kategorisieren dürfen.

Auch die Spieleindustrie und -kultur orientiert sich noch an einer solchen unreflektierten Vorstellung von Normalität und spricht damit vielen Individuen und Gruppen von vornherein ab, dass sie spielen können, und legitimiert darüber weiterhin, dass sie nur eine sehr begrenzte Gruppe von Menschen in der Spieleproduktion berücksichtigen. Tatsächlich ist das Spektrum an Fähigkeiten, innerhalb dessen sich Menschen bewegen, aber sehr breit und verändert sich, nicht zuletzt mit zunehmendem Alter. Die Spieleentwicklung ist daher aufgefordert, derartige ableistische Denk- und Handlungsmuster und Privilegien kritisch zu hinterfragen und diese bereits in der Ausbildung zu thematisieren. Im Zuge dessen gilt es auch, bisherige Repräsentationen und Stereotype von Behinderung im digitalen Spiel zu reflektieren und die inklusiven Möglichkeiten digitaler Spiele weiter zu entfalten.

Menschen mit Behinderung und ihre Perspektiven in Spieleproduktion und -bewertung einbeziehen und Zugänge zum ersten Arbeitsmarkt eröffnen

In welcher Weise Menschen am Zugang zu digitalen Spielwelten ge-/behindert werden, sie dort diskriminiert werden, wissen jene am besten, die betroffen sind. „Nichts über uns ohne uns!“ fordern deshalb die Vertreter:innen der Behindertenrechtsbewegung in der UN-BRK. Der Slogan besagt, dass über die

Belange von Menschen mit Behinderung nicht ohne deren Beisein oder deren Beteiligung diskutiert und entschieden werden soll. Bezogen auf das digitale Spiel(en) bedeutet das, dass Menschen mit Behinderung bereits in die Entwicklung von sowohl Spielgeräten als auch Spielen, z. B. im Bereich des Storytellings, bei der Charakter- und Avatar-Entwicklung, einzubeziehen sind. Hier eröffnet der Einbezug von Betroffenen nicht nur Optionen für eine inklusivere Spielekultur, sondern deren gezielte Qualifizierung auch Perspektiven für eine Integration von mehr Menschen mit Behinderung in den ersten Arbeitsmarkt.

Aber nicht nur im Entwicklungsprozess, sondern auch bei der Bewertung und Kategorisierung von Spielen sind Menschen mit Behinderung zukünftig einzubeziehen. So führen unzureichende Informationen vor dem Kauf eines Spiels anschließend noch zu (vermeidbaren) Frustrationen, da sich dann erst herausstellt, dass Spiele nicht spielbar sind. Einen vielversprechenden Ansatz liefert hier die Initiative „Gaming ohne Grenzen“ der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, indem sie dazu anregt, Spiele auf den Bewertungsebenen „Hören“, „Sehen“, „Verstehen“ und „Steuerung“ zu testen. Hier wird beispielsweise gefragt, ob das Spiel auch ohne Ton funktioniert, es gut lesbare Untertitel gibt, die Sprache verständlich ist oder das Spiel auch spielbar ist, wenn Menschen nicht so gut sehen können, es ggf. auch eine vereinfachte Steuerung anbietet. An derartige Erfahrungen gilt es anzuknüpfen und weitere Überlegungen, auch in Zusammenarbeit mit Institutionen wie der USK oder Spieleplattformen wie Steam anzustellen, um standardisierte und realistische Barrierefreiheitskriterien weitläufig etablieren zu können.

Um Menschen mit Behinderung in der Entwicklung von digitalen Spielen mit einzubeziehen, braucht es freilich auch die Möglichkeit barrierefrei studieren zu können. Ein barrierefreies Studium erfordert eine barrierearme/-freie technische und räumliche Infrastruktur, barrierefreie Lehrmaterialien, flexible Lehrmethoden und weitere Unterstützungsangebote. Hochschulen sind somit insgesamt angehalten, Studiengänge inklusiv und barrierefrei zu gestalten.

4.3 Leitlinien für die Politik

Die Kinder- und Jugendhilfe und die Spieleindustrie sind bei der Umsetzung spielbezogener Forderungen auf die Unterstützung durch die Politik angewiesen. So hat der Gesetzgeber bereits festgelegt, dass im Handlungsfeld der Kinder- und Jugendhilfe planmäßig ab 2028 unter dem Dach des SGB VIII alle Leistungen für Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung gebündelt und inklusiv gestaltet werden sollen (Art. 1 Nr. 10 und 12 iVm Art. 10 Abs. 3 Kinder- und Jugendstärkungsgesetz v. 3.6.2021 Bundesgesetzblatt 2021, N. 29, 1446-1464). Dies bedeutet nicht nur, dass die Kinder- und Jugendhilfe an alle Kinder- und Jugendlichen mit Behinderung Eingliederungshilfe erbringen muss, sondern dass sie alle ihre Angebote diskriminierungsfrei anzubieten hat, sodass diese immer auch für Kinder und Jugendliche mit Behinderung zugänglich und nutzbar sind (§§ 9 Nr. 4, 79a SGB VIII). Dafür gilt es, auch die inklusive Medienbildung zu stärken. Förderprogramme können ergänzend dazu bei der Umsetzung Anreize setzen. Zeitgleich können Arbeitsplätze für Expert:innen mit Behinderung geschaffen werden, sodass nicht nur die Zugänglichkeit zur digitalen Spiele(-kultur) und zur inklusiven Medienbildung, sondern auch zum ersten Arbeitsmarkt nachhaltig verbessert werden kann. Weiterhin sind zukünftig bei der Umsetzung des Barrierefreiheitsstärkungsgesetzes (BFSG) auch digitale Spiele zu berücksichtigen.

Inklusive Medienbildung im Kinder- und Jugendplan stärken

Der Kinder- und Jugendplan (KJP) des Bundes ist das zentrale Förderinstrument der Kinder- und Jugendhilfe auf Bundesebene. Unter den Zielen des KJP findet sich der explizite Hinweis, dass das gleichberechtigte Zusammenleben und die gesellschaftliche Teilhabe aller Kinder und Jugendlichen in ihrer jeweiligen Lebenslage gestärkt werden und auf den Abbau spezifischer Benachteiligungen hingewirkt werden soll. Von politischer Seite gilt es hier Anreize zu setzen, um die inklusive Medienbildung zu stärken und die sozial-integrativen Potenziale des digitalen Spiels nutzbar zu machen.

Barrierefreiheit in der digitalen Spielekultur durch gesetzliche Rahmenbedingungen und Förderinstrumente stärken

Um die Soft- wie auch Hardware barrierefrei zu gestalten und die inklusiven Potenziale des digitalen Spiel(en)s nutzbar zu machen, sind auch in der Spieleindustrie Anreize zu setzen. So sind insbesondere kleinere Studios weiterhin auf Fördergelder angewiesen, um Barrierefreiheit umzusetzen. Ergänzend dazu sind verbindliche gesetzliche Regelungen zu treffen. So ist zwar im Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (BFSG) die Pflicht der Hersteller geregelt, digitale Produkte nach dem 28.06.2025 nur noch in barrierefreier Form in den Verkehr zu bringen, diese Regelung ist dann zukünftig aber auch auf digitale Spiele zu erstrecken.

Selbstvertretung von Menschen mit Behinderung und deren Fachverbände stärken

Damit Menschen mit Behinderungen u. a. in der Spieleentwicklung mitwirken oder öffentlich für ihre Belange eintreten können, ist die Stärkung der Selbstvertretungsorganisationen und Fachverbände notwendig. Hierfür gilt es langfristige und nachhaltige Finanzierungsmodelle zu schaffen. Auch der aktive Einbezug von Menschen mit Behinderung und ihrer Vertretungsorgane in politische Entscheidungsprozesse ist weiter zu fördern, insbesondere bei den Themen, die sie direkt betreffen – so auch Barrierefreiheit in digitalen Anwendungen. Dafür sind Menschen mit Behinderung zu qualifizieren und Möglichkeiten der Integration in den ersten Arbeitsmarkt zu schaffen. Zu erproben und überprüfen wäre, inwieweit über die Einrichtung von beruflichen Qualifizierungsprogrammen und die stärkere Finanzierung von Assistenzen und unterstützender Technologien der Zugang auch auf den ersten Arbeitsmarkt erleichtert werden kann.

Vernetzung von Akteur:innen, die für eine barrierefreie Spielekultur eintreten, fördern

Ein barrierefreies digitales Spiel ist zukünftig nur möglich, wenn unterschiedliche Akteur:innen an einem Strang ziehen. Ein „Runder Tisch barrierefreies Gaming“ könnte hier einen ersten wichtigen Schritt darstellen, um die erforderlichen Perspektiven aller zu berücksichtigen, gemeinsam Bedarfe zu identifizieren, Ideen für barrierefreies Gaming zu generieren und Lösungen zu suchen. Einzuladen sind neben Aktivist:innen mit Behinderung und Selbstvertretungsorganisationen, Vertreter:innen der freien Wohlfahrtspflege bzw. der Kinder- und Jugendhilfe, Spieleentwickler:innen kleiner und großer Firmen, medienpädagogische Vertreter:innen und Vertreter:innen der Spieleentwicklung sowie auch Spieleforschung. Die Bundesregierung könnte eine solche interdisziplinäre Vernetzung fördern, auch indem sie Räume und Mittel bereitstellt.

Sensibilisierungskampagnen für eine inklusive Spielekultur starten und öffentliche Diskurse anregen

Ein hilfreiches Instrument, um das barrierefreie Spiel und die inklusive Medienbildung zu fördern, stellen Kampagnen und Initiativen dar, die für die Rechte und Bedürfnisse von Menschen mit Behinderung und eine inklusive Gesellschaft eintreten. Eine Sensibilisierung öffentlicher Institutionen und Träger der Kinder- und Jugendhilfe könnte bspw. über von der Politik finanzierte Informations- und Bildungsmaterialien erfolgen. Mithilfe von Medienkampagnen könnte darüber hinaus auf Herausforderungen und Chancen des digitalen Spiels und inklusiver Medienbildung hingewiesen werden. Auf inklusiven politischen Veranstaltungen, aber auch Gaming-Events lässt sich die breite Öffentlichkeit gezielt in den Diskurs zu den sozial-integrativen Potenzialen des digitalen Spielens und inklusiver Medienbildung einbeziehen. Weitere politische Maßnahmen zur Sensibilisierung für eine inklusive Spielekultur und inklusive Medienbildung sind freilich denkbar.

5. „Packen wir es an!“

Digitale Spiele sind in den Lebenswelten von jungen Menschen höchst relevant. Sie werden von jungen Menschen alltäglich genutzt und entfalten ihr inklusives und auch Bildungspotenzial insbesondere in peer- und jugendkulturellen Kontexten. Aber noch können nicht alle Kinder und Jugendlichen an den digitalen Spielwelten teilhaben, sondern treffen auf vielfältige umweltbedingte und einstellungsbedingte Barrieren (vgl. Eggert et al. 2024).

Mit den vorliegenden Leitlinien möchten wir erste wichtige Anhaltspunkte für die Entwicklung einer inklusiven digitalen Spielekultur und inklusiven Medienbildung mit digitalen Spielen liefern und Handlungsbedarfe aufzeigen. Die Pädagogik und Kinder- und Jugendhilfe sind dazu ebenso in die Verantwortung zu nehmen wie die Spieleentwicklung und Politik.

So sind die Pädagogik und Kinder- und Jugendhilfe aufgefordert, die Faszination und das sozial-integrative und Bildungspotenzial digitaler Spiele(-kultur) (an-) zu erkennen, das Wissen darüber in die Ausbildung zu integrieren und in der Praxis diskriminierungskritisch nutzbar zu machen.

Die Spieleentwicklung hat ergänzend dazu die Aufgabe, allen Menschen den Zugang und die Teilhabe an der digitalen Spielekultur zu ermöglichen. Dazu gilt es, den eigenen Anteil an sozialen Ungleichheiten, die durch die An- und Aberkennung von Fähigkeiten bei Individuen und Gruppen hervorgerufen werden, zu reflektieren und, unter einem stärkeren Einbezug von Menschen mit Behinderung in die Spieleentwicklung, abzubauen. Flankierend dazu kann die Politik öffentlich für die Notwendigkeit einer inklusiven Spielekultur und Medienbildung sensibilisieren, gesetzliche Rahmenbedingungen überprüfen sowie Anreize schaffen, auch damit Aktivist:innen und Selbstvertreter:innenorganisationen sich verstärkt in den Diskurs und die Spieleentwicklung einbringen und weiterqualifizieren können.

In diesem Sinne: Packen wir es an!

6. Literatur

- Astrath, Nils; Eggert, Susanne; Fink, Johanna; Gurt, Michael; Krupp, Bastian; Slegers, Jürgen; Tillmann, Angela (2024c): Teilhabe junger Menschen mit Behinderung an digitalen Spielwelten – eine empirische Studie über Möglichkeiten und Herausforderungen inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen. TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Köln. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.57683/EPUB-2846> und <urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28466>
- Astrath, Nils; Eggert, Susanne; Fink, Johanna; Gurt, Michael; Krupp, Bastian; Slegers, Jürgen; Tillmann, Angela (2024c): Leit-Linien in leichter Sprache. Damit Menschen mit und ohne Beeinträchtigung gleichberechtigt bei digitalen Spielen mitspielen können. TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Köln. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.57683/EPUB-2848> und <urn:nbn:de:hbz:832-epub4-28484>
- Austin-Cliff, George; Hartl, Johann; Lien, Shih-cheng; Gaupp, Nora; Lara, Küppers (2022): Ergebnisse der Jugendstudie. Aufwachsen und Alltagserfahrungen von Jugendlichen mit Behinderung. Hg. v. Baden-Württemberg Stiftung gGmbH, in Kooperation mit dem Deutschen Jugendinstitut. Stuttgart. Online verfügbar unter https://bwstiftung.de/fileadmin/bw-stiftung/Publikationen/Gesellschaft_und_Kultur/BWS_SR_Inklusionsstudie.pdf
- Behr, Katharina-Maria (2008): Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag, S. 193–207.
- Bosse, Ingo; Hasebrink, Uwe (2016): Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Forschungsbericht. Online verfügbar unter https://die-medienanstalten.de/fileadmin/user_upload/die_medienanstalten/Forschung/Mediennutzung_Behinderungen/Studie-Mediennutzung_Menschen_mit_Behinderungen_Langfassung.pdf
- Bosse, Ingo; Kamin, Anna-Maria; Schluchter, Jan-René: Inklusive Medienbildung. Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gesellschaften. In: Marion Brüggemann, Sabine Eder und Angela Tillmann (Hg.): Medienbildung für alle. Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt. München: kopaed, S. 35–52.
- ComputerProjekt Köln e. V. (2024): Gaming ohne Grenzen. Online verfügbar unter <https://gaming-ohne-grenzen.de>
- Fehr, Wolfgang; Fritz, Jürgen (1993): Videospiele und ihre Typisierung. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch. Bonn, S. 67–88.
- Fromme, Johannes; Biermann, Ralf; Unger, Alexander (2010): 'Serious Games' oder 'taking games seriously'? In: Kai-Uwe Hugger und Markus Walber (Hg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag, S. 39–57.

- Fromme, Johannes; Hartig, Tom (2019): Online Spielkulturen als Lern- und Wissensgemeinschaften? In: Renate Freericks und Dieter Brinkmann (Hg.): Digitale Freizeit 4.0.: Analysen – Perspektiven – Projekte. Dokumentation der Fachtagung 23./24. November 2018. 5. Bremer Freizeitkongress. Hochschule Bremen: Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e. V. (IFKA), S. 213–235.
- Fromme, Johannes; Jörissen, Benjamin; Unger, Alexander (2008): Bildungspotenziale Digitaler Spiele und Spielkulturen. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 15 (Computerspiele und Videogames), S. 1–23. Online verfügbar unter https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X
- Fromme, Johannes; Könitz, Christopher (2013): Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In: Winfried Marotzki und Norbert Meder (Hg.): Perspektiven der Medienbildung. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft), S. 235–286. Online verfügbar unter https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11
- Ganguin, Sonja (2010): Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden: Springer VS.
- Gebel, Christa; Gurt, Michael; Wagner, Ulrike (2005): Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele. In: Reiner Matiaske, Gerhart Hölbling, Thomas Reglin, Bernd Schorb, Anne-Kathrin Kaelcke, Susanne von Holten et al. (Hg.): E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. QUEM-report / No. 92/Teil I. Berlin: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung (ABWF), S. 241–376.
- Groen, Maike; Jäkel, Hannah; Tillmann, Angela; Züchner, Ivo (2020): E-Sport – Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens. In: Isabell von Ackeren, Helmut Bremer, Fabian Kessl, Hans-Christoph Koller, Nicolle Pfaff, Carolin Rotter et al. (Hg.): Bewegungen. Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (GDfE). Berlin: Verlag Barbara Budrich, S. 477–490. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.3224/84742385>
- IGDA – International Game Developers Association (2024): For Developers & Researchers. Collection of articles, resources, papers and guidelines. Online verfügbar unter <https://igda-gasig.org/how/for-developers-researchers>
- Kuhn, Alex (2010): Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielwelten am Beispiel von World of Warcraft. Struktur und Auswirkungen auf das Spielerleben. In: Winfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr... München: kopaed, S. 129–146.
- MPFS - Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2015): JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Hg. v. LFK. Stuttgart. Online verfügbar unter https://mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM_Studie_2015.pdf

- MPFS - Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Hg. v. LFK. Stuttgart. Online verfügbar unter <https://mpfs.de/studien/jim-studie/2023>
- Schliekmann, Sina; Korf, Lioba; Bosse, Ingo (2017): Gaming and (Dis)Abilities – Zocken für alle? In: Unterstützte Kommunikation - Die Fachzeitschrift der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e. V. (2), S. 1–6. Online verfügbar unter https://verlagvonloeper.ariadne.de/media/pdf/6c/11/2d/02_2017_Bosse_Gaming.pdf
- Schott, Gareth; Burn, Andrew (2004): Art (Re)production as an Expression of Collective Agency within Oddworld Fan-culture. In: Works & Days, Capitalizing on Play: Politicized Readings of the Computer Game Industry 22 (1), S. 251–274.
- Spielraum (2018): Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt 'Ethik und Games'. Technische Hochschule Köln. Online verfügbar unter <https://t1p.de/ethikgamespdf>
- Stiftung Digitale Spielekultur (2017): Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiele für den Unterricht. Online verfügbar unter <https://t1p.de/DSW-DSidSch>.
- Stiftung Digitale Spielekultur (2018): Datenbank: Digitale Spielewelten. Online verfügbar unter <https://stiftung-digitale-spielekultur.de/digitale-spielewelten>
- Stiftung Digitale Spielekultur (2019): Bildung neu gestalten mit Games. Online verfügbar unter <https://t1p.de/DSW-BngmG>
- Tillmann, Angela; Weßel, André (2018): Das digitale Spiel als Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse. In: Manuela Pietraß, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum - Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS., S. 111–132. Online verfügbar unter https://doi.org/10.1007/978-3-658-19839-8_7
- UN-Behindertenrechtskonvention (2006/2008): Convention on the Rights of Persons with Disabilities bzw. Gesetz zu dem Übereinkommen der Vereinten Nationen vom 13. Dezember 2006 über die Rechte von Menschen mit Behinderungen sowie zu dem Fakultativprotokoll vom 13. Dezember 2006 zum Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen vom 21. Dezember 2008. UN-BRK. In: Bundesgesetzblatt, Teil II, Nr. 35. Online verfügbar unter <https://un.org/depts/german/uebereinkommen/ar61106-dbgbl.pdf>
- Unger, Alexander: Wenn Spieler Spiele umschreiben. Modding als Aneignungs- und Umdeutungsform digitaler Spiele in der manipulativen Jugendkultur. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Jugendkulturen. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer VS, S. 69–88.